
EIN
JUNIOR
ABENTEUER™
FÜR KINDER
5-10
Agent Fuchs
in
"DAS MILCHKARTELL"™
Windows® 95/98
Windows® 3.1
Macintosh®
CD-ROM
In diesem Büchlein findest Du wichtige Informationen zum Spiel!

SETUP

Agent Fuchs in „Das Milchkartell" ist ein leistungsfähiges Multimedia-Programm, das entwickelt wurde, um das beste aus Ihrem Computer herauszuholen. Schließen Sie alle anderen noch geöffneten Applikationen oder Fenster, bevor Sie mit der Installation dieses Programms beginnen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Windows Systemanforderungen

Agent Fuchs in „Das Milchkartell" benötigt mindestens ein 33 MHz 486er PC System mit 8MB RAM, Windows 3.1, Windows 95 oder höher, eine SVGA Karte (640x480, 256 Farben Video Anzeige), eine Sound Karte und ein 2-fach CD-ROM-Laufwerk.

Macintosh Systemanforderungen

Agent Fuchs in „Das Milchkartell" benötigt mindestens einen 68040 (25 MHz oder schneller) Macintosh mit 8 MB RAM, ein 2-fach CD-ROM-Laufwerk und eine 640x480, 256 Farben-Video Anzeige.

INSTALLATION

Windows 3.1

Vor dem ersten Spielstart müssen Sie das Programm installieren. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Öffnen Sie im Programm-Manager das Dateimenü, und wählen Sie *Ausführen*. Tippen Sie D:\INSTALL ein, (denken Sie bitte ggf. daran, das D: durch den entsprechenden Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks zu ersetzen) und drücken Sie die Eingabetaste. Klicken Sie *QuickInstall* an, und folgen Sie den Anweisungen. Im Programm-Manager wird die Programmgruppe *Humongous* mit einem Icon für *Agent Fuchs in „Das Milchkartell"* erstellt. Nach Beendigung der Installation müssen Sie Windows neu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

Windows 95

Unter Windows 95 ist eine Installation nicht nötig, sofern die Funktion *Autoplay* aktiviert ist. Legen Sie einfach die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn das AutoPlay-Fenster erscheint, klicken Sie auf die *Spielen*-Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

Sollte die automatische Startfunktion Ihres Rechners deaktiviert sein, öffnen Sie den *Arbeitsplatz*, doppelklicken auf das CD-ROM-Laufwerk (meistens: D) und starten dann "AgentFuchs" mit einem Doppelklick auf *autospy.exe*. Jetzt erscheint das Autoplay Fenster - klicken sie auf die *Spielen*-Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

Wichtiger Hinweis: Um die 32-bit-Kapazitäten Ihres Computers voll auszuschöpfen, wird das Installationsprogramm einige Windows Systemdateien auf Ihre Festplatte kopieren. Hierfür werden nicht mehr als 2,5 MB Speicherplatz benötigt. Das Installationsprogramm kopiert keine Spieledateien auf Ihre Festplatte. Um spielen zu können, müssen Sie jedesmal die CD einlegen.



Macintosh

Unter Macintosh ist eine Installation nicht nötig. Legen Sie einfach die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, warten Sie, bis das Icon für *Agent Fuchs in „Das Milchkartell"* erscheint und klicken Sie dieses dann doppelt an.

HILFE

Windows

Für eine Online-Hilfe und Hinweise zum Spiel drücken Sie während des Spiels einfach *F1*. Oder lesen Sie die Readme-Datei auf Ihrer CD, um Problemlöse-Tips oder weiterführende Spielinformationen zu erhalten.

Macintosh

Informationen zum Spiel, Hinweise und Problemlöse-Tips finden Sie in der Readme-Datei. Öffnen Sie einfach die CD, und doppelklicken Sie auf *Readme*.

SPIELSTART

Windows 95 : Unter Windows 95 ist eine Installation nicht nötig, sofern die Funktion *Autoplay* aktiviert ist. Legen Sie einfach die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn das AutoPlay-Fenster erscheint, klicken Sie auf die *Spielen*-Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

Sollte die automatische Startfunktion Ihres Rechners deaktiviert sein, öffnen Sie den *Arbeitsplatz*, doppelklicken auf das CD-ROM-Laufwerk (meistens: D) und starten dann "AgentFuchs" mit einem Doppelklick auf *autospy.exe*. Jetzt erscheint das Autoplay Fenster - klicken sie auf die *Spielen*-Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

Windows 3.1: Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie das Icon Agent Fuchs in „Das Milchkartell" in der Programmgruppe Humongous doppelt an.

Macintosh: Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie das Icon für Agent Fuchs in „Das Milchkartell" doppelt an.

Wichtiger Hinweis: Damit die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners voll ausgeschöpft werden kann, kann es nötig werden, einen Video- und CD-ROM-Geschwindigkeitstest durchzuführen. **Dieser Test dauert etwa 3-5 Minuten und wird nur ein einziges Mal durchgeführt**. Außerdem könnte es notwendig sein, ein Update Ihrer Videotreiber vorzunehmen (siehe auch die Readme-Datei).

WIE BEWEGE ICH AGENT FUCHS ÜBER DEN BILDSCHIRM?

Um Agent Fuchs durch dieses Abenteuer zu begleiten, führen Sie den Cursor über den Bildschirm, indem Sie Ihre Maus bewegen. Wenn sich der Cursor über einer aktiven Fläche befindet, ändert er je nach möglicher Aktion seine Form oder Farbe. Wenn sich beispielsweise der Cursor über einem Ausgang befindet., nimmt er die Form eines großen, ausgefüllten Pfeils an; wenn Sie an dieser Stelle klicken, werden Sie in eine andere Spielumgebung geführt. Um schnell durch die einzelnen, selbst ablaufenden animierten Szenen (z.B. Einführungsszene, Unterhaltungen zwischen den Figuren usw.) zu springen, können Sie die Esc-Taste drücken.

SPIEL BEENDEN

Um die Windows Version zu beenden, drücken Sie Alt + F4; oder drücken Sie die Leertaste, um das Spiel zu unterbrechen, und wählen Sie dann *Beenden*. Beim Macintosh drücken Sie Command + Q; oder drücken Sie F5, und wählen Sie *Beenden* aus dem Dateimenü. Sie können Spiele auch mit Hilfe der Spionuhr beenden. Klicken Sie hierzu die Uhr an, und klicken Sie dann auf die *Beenden*-Schaltfläche.

SPEICHERN UND LADEN EINES SPIELS

Um das gerade aktuelle Spiel zu speichern, drückt man die S-Taste auf der Tastatur. Ein Speicher-Bildschirm erscheint. Klicken Sie auf einen der leeren Kästen, um das Spiel zu speichern. (Hinweis: Wenn Sie auf ein bereits belegtes Kästchen klicken, wird der dort gespeicherte Spielstand überschrieben) Sie können auch einen Namen für den gespeicherten Spielstand eintippen. Um diesen Bildschirm zu verlassen, klickt man auf den Ausgangspfeil am oberen Bildschirmrand. Zum Laden eines gespeicherten Spiels drückt man auf L und dann auf das Bild des Spielstandes, der geladen werden soll. Um diesen Vorgang abzubrechen, ohne ein Spiel zu laden, klickt man auf den Ausgangspfeil. Spielstände lassen sich auch von der Spionuhr aus laden oder speichern. Dafür klickt man erst die Uhr und dann die Speichern- oder Laden-Schaltfläche auf der Anzeige an.

HINWEISE

Nützliche Geräte: Einige der Gegenstände, denen man im Verlauf des Spiels begegnet - wie z.B. ein Taucheranzug oder eine Box mit alten Sicherungen - können für Agent Fuchs sehr hilfreich sein. Wenn man diese Gegenstände anklickt, wird Fuchs sie aufsammeln und in seinem Anzug verstauen. Um sie anzuschauen, bewegt man den Cursor zum unteren Bildschirmrand. Wenn man einen der Gegenstände verwenden möchte, klickt man ihn an und führt den Cursor in den Spielbereich, auf den Gegenstand oder die Figur, die den Gegenstand verwenden soll und klickt dann erneut.

Spiongeräte: Agent Fuchs besitzt einige ziemlich beeindruckende Hilfsmittel! Um eines dieser Geräte anzuwenden, bewegt man den Cursor zum unteren Bildschirmrand. Nachdem man das Logo von Agent Fuchs angeklickt hat - darunter verbergen sich die Spiongeräte - klickt man auf das Gerät, das man verwenden möchte.

Sprechblasen: Nachdem Fuchs sich mit einigen bestimmten Figuren unterhalten hat, erhält er deren Sprechblase. Man kann mit diesen Sprechblasen von anderen Leuten Informationen über die in der Blase abgebildete Person erhalten. Hierzu muß der Cursor an den unteren Bildschirmrand gezogen werden, wo der entsprechende Bildschirm erscheint. Man klickt das Notizpapier an und dann die Sprechblasen, die man verwenden möchte. Dann wird die Figur im Spiel angeklickt, zu der man Informationen wünscht.

Spionuhr: Agent Fuchs bedient sich dieser vorrangig, um mit Monkey Penny Kontakt aufzunehmen, aber sie kann auch sonst recht hilfreich sein. An dieser Uhr befindet sich ein Spaß-Knopf - aber es wird nicht verraten, wofür dieser Knopf nützlich ist. Einfach mal ausprobieren!

NOTICE

Humongous Entertainment, Inc. reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice. This manual and the software described in this manual are copyrighted. Copies of pages from the Handbook may be reproduced by the buyer of this product for the buyer's personal use, or for use in the buyer's classroom, but not for commercial resale. No part of the desciribed software may be copied, reproduced, translated, rented, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Humongous Entertainment, Inc.

LIMITED WARRANTY

Humongous Entertainment warrants to the original purchaser of this computer software product, for a period of ninety (90) days from the date of original purchase, that under normal use, the media and user documentation are free from defects in materials and workmanship.

WARRANTY CLAIMS

To make a warrenty claim under this limited warranty, send the CD-ROM and Proof of Purchase from the box to Humongous Entertainment within 90 days of purchase. Include a copy of the dated purchase receipt, your name, your return address, a daytime phone number and a statement of the defect. Humongous Entertainment, will, at our option, repair or replace the product and return it to you (postage prepaid), or issue you a credit equal to the purchase price.

LIMITATIONS

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE HUMONGOUS ENTERTAINMENT ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL HUMONGOUS ENTERTAINMENT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE, OR MALFUNCTION OF THE HUMONGOUS ENTERTAINMENT SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, and/or exclusions of limitations of incidental or consequential damages, so the exclusions or limitations of liability may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

WICHTIGE TASTATURBEFEHLE

Im folgenden finden Sie eine Liste mit wichtigen Windows- und Macintosh-Tastaturbefehlen:

Bedeutung	Windows	Macintosh
Hilfe	F1	Siehe Readme
Laden eines gespeicherten Spiels	L	L oder Apfeltast + L
Pause / Pause beenden	Leertaste	Leertaste
Spiel in einem Fenster anzeigen	Shift + F5	F5 / Shift + F5
Spiel beenden	Leertaste oder Alt + F4	Apfeltaste + Q
Anzeigegröße verändern	Shift + F8 (nur bei 1280x1024 Anzeige)	
Neustart des Spiels	Leertaste	Apfeltaste + R
Speichern des Spiels	S	S oder Apfeltaste + S
Abbruch einer selbst ablaufenden Szene	Esc	Esc
Abbruch des derzeitigen Dialogs	. (Punkt)	. (Punkt)
Musik an- und ausschalten	Leertaste / Optionen	Apfeltaste + Spiel





HUMONGOUS ENTERTAINMENT
Warburgstr.35
D-20534 Hamburg
www.humongous.com

Part No. (H)IB2G-DRYG5.1